

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu jenis olahraga yang cukup populer Di mancanegara terutama di Indonesia. Bahkan sepak bola dicintai banyak kalangan dari berbagai usia maupun jenis kelamin. Di Indonesia orang-orang tidak hanya mencintai klub sepak bola dari dalam negeri namun juga mencintai atau menggemari berbagai klub dari liga sepak bola di negara lain. Beberapa liga yang populer di Indonesia seperti *Barclays Premier League* (Inggris), *La Liga* (Spanyol), *Serie A* (Italia), *Bundesliga* (Jerman). Namun, tidak dipungkiri bahwa *Barclays Premier League* lah yang banyak dicintai dan dinikmati masyarakat pencinta sepak bola di dunia dan tentu di Indonesia sendiri. Liga yang terdiri dari 20 klub ini memiliki 5 klub papan atas yang memiliki berbagai prestasi dan tentu banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Klub-klub tersebut seperti *Arsenal*, *Manchester United*, *Chelsea*, *Manchester City*, dan *Liverpool*.

Arsenal merupakan salah satu klub yang memiliki berbagai prestasi dan gelar. *Arsenal* adalah klub sepak bola profesional Inggris yang berbasis di daerah London Utara, London. didirikan pada 1886 dengan nama *Dial Square*. Klub ini bermain di Liga Utama Inggris serta salah satu klub tersukses di sepak bola Inggris, yang telah memenangkan 13 gelar di kasta utama Liga Inggris (10 pada era Divisi Pertama dan 3 pada era Premier League) dan 12 gelar di Piala FA. *Arsenal* memegang rekor untuk periode terpanjang berada di kasta puncak Liga Inggris tanpa pernah terdegradasi sejak musim 1919 dan menjadi tim pada peringkat pertama dalam klasemen Liga Inggris sepanjang abad ke-20. *Arsenal* menjadi tim kedua di Inggris untuk menyelesaikan musim liga tanpa kalah (musim 2003–04) dan tim pertama untuk melakukannya pada era dimana satu musim berlangsung 38 pertandingan. Selain itu *Arsenal* merupakan tim sepak bola pertama yang memperkenalkan penggunaan angka pada *Jersey*.

Arsenal Indonesia Supporter merupakan nama pendukung *Arsenal* resmi yang ada di Indonesia atau yang biasa di singkat dengan *AIS* sudah ada di

berbagai kota di Indonesia, tak terkecuali di Surabaya. *AIS* juga telah diakui sebagai supporter resmi oleh *Arsenal F.C.* Kegiatan yang dilakukan *AIS* biasanya mengadakan nonton bersama setiap pertandingan *Arsenal* dan mengadakan acara futsal bersama. Sehingga diperlukan sebuah tempat untuk mewadahi kegiatan *AIS* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibutuhkan sebuah wadah yang berupa tempat untuk dijadikan sebuah *basecamp AIS* terkhusus untuk kota Surabaya. Sedangkan pada saat ini belum ada tempat yang pasti untuk berjalannya segala aktifitas *AIS* di Surabaya ini. Mereka selalu berpindah-pindah tempat yang biasa diadakan di kafe-kafe di Surabaya ketika akan mengadakan nonton bareng pertandingan Arsenal. Tentunya hal itu menyebabkan pengeluaran setiap member *AIS* membengkak karena harus membeli makanan atau minuman di kafe tersebut atau membayar biaya sewa kafe tersebut. Begitu pula dengan kegiatan futsal bersama yang menyewa lapangan futsal yang menyebabkan keluarnya kembali biaya. Belum adanya galeri *Arsenal* di Surabaya bahkan di Indonesia yang dapat memberikan informasi sejarah bahkan kabar terbaru tentang Arsenal.

- Bagaimana merancang interior *Basecamp* yang dapat mewadahi segala aktifitas yang di butuhkan oleh Arsenal Indonesia Supporter di Surabaya?
- Bagaimana dan apa saja fasilitas yang dibutuhkan agar member *Arsenal Indonesia Supporter* dapat nyaman dalam melakukan setiap aktifitas di tempat tersebut?
- Bagaimana merancang sebuah galeri seputar Arsenal *Football Club* yang baik, sehingga mengundang minat pengunjung untuk datang ke galeri tersebut?

1.3. Tujuan, Manfaat, dan Target Perancangan

1.3.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan Interior *Basecamp Arsenal Indonesia Supporter* di Surabaya ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan wadah untuk memfasilitasi *Arsenal Indonesia Supporter* melakukan berbagai kegiatannya. Serta menyediakan segala fasilitas yang dibutuhkan oleh *Arsenal Indonesia Supporter* agar mereka nyaman dalam menjalankan segala aktifitas dan juga dapat mengurangi pengeluaran para anggotanya.
2. Menciptakan galeri mengenai Arsenal F.C yang belum ada di Indonesia dan Surabaya khususnya dengan baik dan semenarik mungkin. Sehingga dapat mengundang minat pencinta sepakbola di Indonesia dan juga para pemain dan juga *staff* pelatih *Arsenal F.C* untuk berkunjung ke Surabaya dan datang ke *Basecamp Arsenal Indonesia Supporter* ini.

1.3.2. Manfaat Perancangan

Manfaat dari Perancangan Interior *Basecamp Arsenal Indonesia Supporter* di Surabaya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Anggota *Arsenal Indonesia Supporter* :
 - Mengurangi jumlah pengeluaran uang setiap anggotanya.
 - Menjadi tempat yang memfasilitasi segala kegiatan yang akan di lakukan *Arsenal Indonesia Supporter*.
 - Menjadi tempat berkumpul, hiburan, dan memberikan informasi mengenai *Arsenal F.C* kepada setiap anggotanya.

2. Bagi Masyarakat atau Konsumen :

- Menambah pengetahuan seputar Arsenal F.C bagi masyarakat yang menyukai sepakbola.
- Mengundang masyarakat luar kota, luar pulau, maupun luar negeri untuk datang ke kota Surabaya sehingga dapat salah satu tempat hiburan atau pariwisata di Surabaya.

3. Bagi Penulis :

- Menambah pengetahuan tentang perancangan interior *Basecamp* dan galeri.
- Menambah pengetahuan mengenai *Arsenal F.C.*
- Mempraktekkan ilmu yang dimiliki dan diterapkan dalam dunia interior.

1.4. Metode Perancangan

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk menyusun karya desain ini adalah :

- a. Studi lapangan, yaitu dengan mengadakan survey lapangan untuk memperoleh data fisik dan non fisik lokasi perancangan maupun problem yang ada di lokasi perancangan maupun yang dirasakan pengguna. Untuk memperoleh data-data tersebut, maka perlu dilakukan metode sebagai berikut :
 - Wawancara, yaitu dengan bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait (contoh : anggota Arsenal Indonesia Supporter) dengan perancangan ini untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.
 - Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap fasilitas terhadap gedung lain yang juga memiliki fungsi yang kurang lebih sama dan juga ikut beraktifitas dengan organisasi yang akag difasilitasi, untuk melihat keadaan dan

permasalahan umum yang ada serta memperoleh data-data yang diperlukan.

- b. Studi pustaka, yaitu dengan melakukan pengumpulan data literature untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui sumber informasi berupa buku, tabloid, internet baik berupa gambar maupun artikel, maupun media lain yang diperlukan dalam perancangan interior basecamp ini.
- c. Studi tipologi, yaitu dengan melakukan perbandingan dengan mengamati beberapa tempat yang memiliki fungsi yang sama dengan *basecamp*. Dengan melakukan studi tipologi ini, maka desainer dapat melakukan perbandingan mengenai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki tempat lain.

1.4.2. Metode Pengolahan Data

Hasil yang diperoleh dari metode pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan studi tipologi yang berupa data-data dan problem yang ada tersebut dikumpulkan untuk dibandingkan dan dikaitkan dengan data literatur. Lalu, data-data tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan programming, pembuatan konsep, dan aplikasi konsep dalam perancangan interior.

1.4.3. Metode Analisis Data

Analisis data diperoleh melalui data eksisting, literatur, lapangan, dan tipologi. Kemudian data tersebut dikomparasikan melalui tabel untuk mengetahui perbandingan masing-masing aspeknya seperti elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon), sistem interior (utilitas, pencahayaan, penghawaan keamanan), dan elemen pengisi ruang (perabot). Dari komparasi tersebut, maka dapat disimpulkan pengguna dan aktifitas yang dilakukan di basecamp sehingga dapat menemukan kebutuhan ruang serta jenis ruangan yang dibutuhkan. Setelah itu akan didapat ide-ide desain awal seperti layout, lantai, plafon, sesain tiap ruang, dan perabot yang biasa di sebut skematik desain hingga berlanjut sampai ke *final design*.